

<b>Introduzione</b>	<b>3</b>
<b>Mito, viaggi e turismo nel mondo antico</b>	<b>9</b>
1. <i>La nave Europa e il destino del Mediterraneo</i>	9
2. <i>Il viaggio: mito, rito e necessità</i>	14
3. <i>Per un turismo del mondo antico</i>	21
4. <i>Turismo e turismi</i>	25
5. <i>Pausania: dal Baedeker al turismo iconico</i>	30
<b>Tra identità e alterità: la specifica aspecificità del turismo archeologico</b>	<b>36</b>
1. <i>Premessa</i>	36
2. <i>Molteplicità del turismo archeologico</i>	38
3. <i>L'archeologia del nulla: il Muro, Bamyian e Ground Zero</i>	40
4. <i>Roma tra spazio urbano e spazio archeologico</i>	44
<b>Il turismo archeologico subacqueo in Italia: opportunità e rischi</b>	<b>48</b>
1. <i>Una straordinaria opportunità</i>	48
2. <i>Elitismo gentrificato e slow diving</i>	49
3. <i>Una pratica virtuale ed educativa</i>	51
4. <i>Mondo blu e mondo grigio: l'alterità del turismo subacqueo</i>	53
5. <i>Una cura per un sistema cancerizzato? Il caso di Siracusa</i>	55
6. <i>La chimera del turismo sostenibile: le Cinque Terre e Capri</i>	57
7. <i>I percorsi subacquei di Ustica: turismo e archeologia</i>	60
8. <i>Autenticità e spazi marini: Ustica e Corfu</i>	64
9. <i>Turisti, archeologi o pirati? Spot e archeologia subacquea</i>	67
10. <i>Atlantide e il turismo subacqueo pseudo-archeologico</i>	68
11. <i>Ustica: il museo delle anfore tra voyeurismo e necrofilia</i>	71
12. <i>Dal mito alla realtà: i percorsi fantasma di Ustica</i>	74
13. <i>Il sontuoso mondo di Baia e la nascita del turismo</i>	77
14. <i>Il parco sommerso di Baia e il Ninfeo di Punta Epitaffio</i>	79
15. <i>La vendetta del Ciclope: un percorso difficile</i>	84
<b>Il mare e gli abissi: fascino e paura tra mito, cinema e letteratura</b>	<b>88</b>
1. <i>L'ambiguo mare degli antichi</i>	88
2. <i>Il mare e gli abissi come "mondo altro"</i>	92
3. <i>Il bosco sottomarino di Teseo</i>	96
4. <i>Gli abissi di Scillia</i>	99
5. <i>L'alterità marina e i suoi mostri</i>	100
6. <i>Gli abissi di Alessandro: spazio di conoscenza, mostri e tesori</i>	103
7. <i>Jules Verne: gli abissi e il turismo subacqueo</i>	110
8. <i>Cinema, abissi e katapontismos</i>	114

<b>Turismo archeologico e autenticità: affreschi preistorici e realtà virtuale</b>	<b>118</b>
1. <i>Patrimonio culturale in pericolo: la lezione di Lascaux</i>	118
2. <i>Grotte virtuali: Lascaux II e la Neo-cueva di Altamira</i>	121
3. <i>Autenticità e disneyizzazione: reliquie, turismo e archeologia</i>	123
4. <i>Lo strano caso del “falso” Buddha cinese di Bamyian</i>	126
5. <i>L'ultimo etrusco</i>	128
6. <i>La realtà della Realtà Virtuale</i>	129
<b>Nuove tecnologie per il turismo archeologico</b>	<b>131</b>
1. <i>Turismo archeologico, mobilità e ricerca scientifica</i>	131
2. <i>Rilevamenti GPS e applicazioni GIS: il progetto Archeomar</i>	135
3. <i>Le mappe del rischio: Saqqara e il Fayum</i>	139
4. <i>Sistemi elettronici per il turismo nelle aree archeologiche</i>	141
5. <i>Augmented Reality on site: il sistema Archeoguide</i>	142
6. <i>Musei e realtà virtuale: alcune esperienze</i>	147
7. <i>Strumenti innovativi di Augmented Reality: Lifepius</i>	152
8. <i>La guida elettronica nell'era del telefonino: Agamemnon</i>	156
<b>Turismo tra mito e realtà virtuale: da Pausania ad Archeoguide</b>	<b>160</b>
1. <i>Premessa</i>	160
2. <i>Spazio, mito e identità</i>	161
3. <i>Mito e realtà</i>	164
4. <i>Mito e mitografia</i>	165
5. <i>Pausania e noi</i>	166
6. <i>Realtà virtuale e realtà mitica</i>	169
<b>Il futuro del mondo antico: realtà virtuale a Pompei</b>	<b>173</b>
1. <i>Turismo e necrofilia tra mito e vulcano</i>	173
2. <i>Il sistema Lifepius : turismo archeologico e realtà virtuale</i>	180
<b>Il turismo archeologico della post-modernità: shopping e autenticità</b>	<b>186</b>
1. <i>L'outlet dell'antico: mobilità, shopping e turismo</i>	186
2. <i>I super-Mercati di Traiano</i>	192
3. <i>Vini e profumi: turismo archeologico nell'età dello shopping</i>	194
<b>Le fonti</b>	<b>196</b>
<b>Bibliografia</b>	<b>197</b>